

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian Aplikasi Android ‘Kanji Interval’ dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Kanji, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kanji Interval dapat meningkatkan kemampuan baca Kanji secara signifikan. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mahasiswa dalam membaca Kanji sebelum menggunakan aplikasi Kanji Interval tergolong lemah. Hal itu disebabkan oleh metode belajar atau menghafal Kanji yang keliru. Mayoritas mahasiswa menggunakan metode *cramming* sehingga ingatan tentang Kanji tidak bertahan lama. Metode *cramming* menyebabkan materi tidak tersimpan sempurna dalam ingatan jangka panjang sehingga sulit untuk diingat.
- 2) Setelah menggunakan aplikasi Kanji Interval, kemampuan mahasiswa dalam membaca Kanji meningkat pesat. Aplikasi Kanji Interval dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengulang kembali materi yang telah diterima. Selain itu, aplikasi Kanji Interval membuat kegiatan belajar menjadi lebih mudah karena tidak harus membawa buku ajar kemana-mana. Semua materi sudah ada di dalam *smartphone* masing-masing. Hal lain yang membuat aplikasi Kanji Interval menjadi lebih efektif adalah fitur alarm yang berperan sebagai pengingat belajar membuat mahasiswa tidak mudah melupakan kegiatan belajar.
- 3) Terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Kanji Interval. Hal tersebut terlihat secara kontras ketika penulis membandingkan data sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Data sebelum eksperimen memperlihatkan bahwa mahasiswa, khususnya

mahasiswa bahasa Jepang UPI tingkat I tahun ajaran 2015/2016, mendapatkan nilai yang relatif rendah dalam sesi *pre-test*. Mahasiswa tidak lagi mengulang atau mempelajari kembali (*review*) kosakata Kanji yang telah dipelajari di semester-semester sebelumnya. Hal ini mengakibatkan ingatan tentang kosakata Kanji, bentuk dan cara baca Kanji menjadi hilang dan tidak tersimpan dengan baik di *long-term memory*. Huruf Kanji merupakan bagian dari pembelajaran bahasa Jepang dan akan selalu dipakai di dalam pembelajaran maupun di lingkungan kerja tertentu, karena itu ingatan tentang Kanji tidak boleh disepelekan apalagi dilupakan.

- 4) Tanggapan yang muncul terhadap aplikasi Kanji Interval sangat beragam. Menurut angket, aplikasi ini mudah digunakan. Mayoritas mahasiswa merasa terbantu dengan aplikasi Kanji Interval karena belum ada media pembelajaran untuk mengatasi masalah lupa Kanji. Mahasiswa selama ini hanya beradaptasi dengan masalah tersebut dan mengandalkan inisiatif pribadi untuk bisa mengatasinya. Maka dari itu, masalah tersebut perlu diatasi dengan solusi yang tepat karena tidak semua mahasiswa dapat beradaptasi dan memecahkan masalahnya. Namun, ada beberapa kelemahan dalam aplikasi Kanji Interval yang perlu diperbaiki agar menjadi lebih baik. Beberapa saran yang ditampung melalui angket adalah perbaikan dalam segi kinerja aplikasi. Aplikasi Kanji Interval perlu mendapatkan perbaikan *bugs* yang terkadang muncul secara khusus, seperti: Kanji yang sama muncul berulang-ulang; aplikasi *crash* dengan sendirinya; dan alarm yang sudah di *set* tidak mau menyala. Selain saran, terdapat beberapa usulan agar kegiatan belajar Kanji menggunakan aplikasi Kanji Interval menjadi lebih efektif. Beberapa saran tersebut adalah: fitur *skip* Kanji jika tidak bisa menjawab; fitur nilai dan statistik untuk mengetahui peningkatan pembelajaran; dan fitur benar salah.

Memang benar bahwa tidak ada media pembelajaran lain yang mirip seperti aplikasi Kanji Interval. Kesimpulan itu di dapat dari hasil angket yang diberikan

kepada responden / mahasiswa. Aplikasi Kanji Interval memberikan fasilitas berupa sarana *drill* bagi pelajar yang ingin menguasai cara membaca Kanji secara kontekstual. Kontekstual disini maksudnya adalah arti dan cara baca baru yang muncul ketika dua atau lebih huruf Kanji disatukan. Dengan metode tersebut, pelajar mendapat hasil belajar sesuai dengan yang mereka butuhkan, yakni kemampuan untuk membaca Kanji. Tentu saja hal tersebut berarti aplikasi ini tidak terlalu cocok bagi pelajar yang ingin mempelajari *onyomi* maupun *kunyomi*, namun mereka akan mendapat kumpulan kosakata yang sudah berbentuk sebuah kata yang memiliki arti.

Mahasiswa yang menjadi responden dalam eksperimen aplikasi Kanji Interval memiliki berbagai respon ketika menggunakan aplikasinya, mulai dari *ribet*, kaget, bingung, tertantang, tertarik, bahkan senang. Tanggapan-tanggapan tersebut yang membuat aplikasi Kanji Interval memiliki hasil penelitian yang autentik karena dapat memunculkan berbagai emosi dan dapat membawa responden melihat permasalahan sekaligus ikut merasakan keganjilan-keganjilan kecil dalam solusi yang disediakan. Hal lain yang juga ditanggapi oleh responden diantaranya: tampilan aplikasi yang sebaiknya lebih menarik; fungsi pembelajaran yang lebih beragam; fitur benar salah dan nilai skor; dll.

Aplikasi Kanji Interval memiliki kelebihan berupa fungsi dan potensi untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Jepang khususnya Kanji. Namun begitu, terdapat beberapa kelemahan dan kekurangan yang sepatutnya dapat diperbaiki dalam penelitian di masa depan.

## 5.2 Implikasi

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan beberapa implikasi yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan baca Kanji menggunakan aplikasi Kanji Interval. Implikasi tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan baca Kanji yang signifikan, mengandung implikasi bahwa aplikasi Kanji Interval dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuannya agar lebih mudah dalam menguasai huruf Kanji.
- 2) Setelah menguasai huruf Kanji dengan baik, mengingat mahasiswa yang diteliti merupakan mahasiswa tingkat awal, maka mahasiswa akan lebih mudah untuk memproses berbagai pembelajaran bahasa Jepang di kemudian hari dan di semester-semester sekanjutnya karena semakin tinggi jenjang perkuliahan maka intensitas penggunaan Kanji akan semakin sering.
- 3) Respon positif yang ditunjukkan oleh angkat dari sebagian besar mahasiswa terhadap aplikasi Kanji Interval menunjukkan implikasi bahwa media ini cukup menyenangkan karena mahasiswa dituntut untuk bisa membaca Kanji dengan benar dan tetap bisa bergaul bersama teman-temannya dengan gaya hidup *mobile*.
- 4) Dari penelitian dengan media pembelajaran aplikasi Kanji Interval yang menunjukkan hasil positif, dapat memberikan implikasi pada media tersebut untuk dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif bagi pengajar.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan diatas, maka penulis ingin menyertakan beberapa implikasi, salah satunya bagi para pembuat kebijakan, khususnya yang bertanggung jawab dalam penyelenggaraan pembelajaran bahasa Jepang, dengan membuat penelitian bahasa yang dipadukan dengan teknologi, diharapkan dapat menginspirasi pemegang kebijakan untuk terus mengikuti pergerakan dinamis dari teknologi informasi. Bukan hanya dalam media pembelajaran, namun juga dalam peningkatan efisiensi kurikulum belajar mengajar pada umumnya agar para pelajar bahasa asing di Indonesia dapat bersaing secara global.

Bagi para pengajar, aplikasi Kanji Interval ini baru sebatas uji coba dan belum dapat diaplikasikan dalam ruang belajar mengajar sesungguhnya. Jika memang aplikasi ini dinilai berguna, maka perlu adanya pengembangan lebih lanjut baik dalam fitur, dan juga desain tampilan aplikasi.

Bagi para pelajar, penelitian ini adalah tahap awal dari pembuatan media pembelajaran Kanji sehingga belum tersedia untuk digunakan secara utuh. Semakin banyak yang merasakan masalah dalam mempelajari Kanji, maka aplikasi ini akan semakin dibutuhkan dan akhirnya akan dikembangkan dan disediakan bagi pelajar secara umum.

Bagi penulis selanjutnya yang ingin melakukan penelitian tentang pembelajaran Kanji, penulis merekomendasikan tiga hal yang sebaiknya dikembangkan, diantaranya: membangun aplikasi sejenis yang siap guna berdasar pada hasil penelitian ini beserta segala perbaikan baik dalam sisi tampilan maupun fitur yang ditawarkan; membuat penelitian murni dengan membuat dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen karena penelitian ini masih menggunakan metode penelitian semu yang disebabkan oleh urgensi yang berbeda (penelitian ini ingin membuktikan efektifitas media, sedangkan penelitian selanjutnya diharapkan dapat membandingkan keefektifan beberapa media); yang terakhir, penulis merekomendasikan sampel yang lebih beragam agar penelitian media pembelajaran Kanji ini menjadi lebih valid dan solid.